

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Keberagaman Budaya, Politik, dan Sosial di Kelas VI SDN 052 Malintang Julu

Riska Aisyah Putri

Sekolah Tinggi Agama Islam Mandailing Natal, Indonesia

Korespondensi: Riska Aisyah Putri

e-mail: riskaaisyahputri02803@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian terhadap 24 siswa kelas VI di SD Negeri 052 Malintang Julu adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memengaruhi hasil belajar siswa terkait keragaman budaya, sosial, dan politik. Proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan awal menggunakan metode ceramah untuk memberikan gambaran dasar mengenai konsep-konsep yang bersifat abstrak. Setelah itu, siswa diperlihatkan video pembelajaran sebagai penguat pemahaman, lalu melanjutkan kegiatan inti menggunakan media interaktif *Educaplay*. Media ini dipilih karena memberi kesempatan siswa untuk belajar sambil berlatih secara langsung melalui kuis dan aktivitas digital yang lebih menarik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar dari nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata yang diperoleh dari pretest sebesar 65,8 meningkat menjadi 96,25 pada posttest. Gain score sebesar 30,45, dengan persentase peningkatan 46,27%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* sangat bisa membantu siswa memahami materi lebih mudah dan bermakna, dan membuat proses belajar terasa lebih aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Educaplay*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Thematic learning in elementary schools requires methods that can support the development of students' creativity. However, in practice, learning is still largely teacher-centered, resulting in low student engagement and limited opportunities for students to express their ideas. This study aims to examine the implementation of educational drama in developing students' creativity in thematic learning in Grade IV at SDN 401 Panyabungan. This research uses a descriptive qualitative approach with 30 students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis was conducted descriptively based on indicators of student creativity. The results show that the implementation of educational drama can enhance students' creativity, with an average achievement of 54%, which falls into the sufficient category. The most prominent aspects include cooperation, enthusiasm, and confidence in performing, while the abilities to develop ideas, express roles, and demonstrate imagination are still relatively low. In addition, several challenges were identified in the implementation, such as limited time, less supportive classroom conditions, and students' lack of experience in drama activities. Therefore, it can be concluded that educational drama has potential in developing students' creativity in thematic learning; however, it requires careful planning, sufficient time allocation, and teacher guidance to achieve optimal results.

Keywords: *Educational Drama, Student Creativity, Thematic Learning*

Diterima: 19 Mei, 2026 | Direvisi: 28 Mei 2026 | Diterima untuk publikasi: 2 Juli 2026 | Dipublikasikan: 5 Juli, 2026

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi terkini telah membawa perubahan signifikan dalam cara guru menyampaikan materi dan siswa belajar. Di sekolah dasar, teknologi mulai digunakan sebagai pendukung pembelajaran agar kegiatan di kelas tidak monoton. Menurut Salsabila et al., (2025) teknologi kini menjadi bagian dari kebutuhan dasar dalam aktivitas pendidikan. Waktu seorang guru bisa memanfaatkannya, maka suatu proses belajar akan lebih efektif dan tujuan pembelajaran bisa dicapai. Pada mata pelajaran IPS, khususnya materi keragaman sosial, budaya, dan politik, masih banyak siswa kesulitan untuk memahami suatu konsep karena menjelaskan

materi masih bergantung pada buku dan penjelasan lisan saja. Kondisi tersebut juga terlihat di SD Negeri 052 Malintang Julu, di mana siswa sering tampak pasif, cepat bosan, dan hasil belajar beberapa di antaranya belum memenuhi target. Hal ini menunjukkan harus ada inovasi dalam pembelajaran agar materi yang abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Educaplay adalah salah satu dari berbagai media yang mudah diakses. Terdapat beberapa permainan edukatif yang tersedia dalam alat pembelajaran interaktif ini. Siswa dapat memahami materi pelajaran secara lebih visual dan menyenangkan dengan bantuan media semacam ini. Clark & Mayer (2023) menjelaskan bahwa Educaplay memudahkan guru membuat aktivitas belajar yang dapat disesuaikan dengan materi apa pun. Selain itu, menurut Fauziati (2021) peserta didik generasi sekarang lebih cepat merespons materi yang berbasis digital dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Educaplay dapat meningkatkan semangat belajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa menggunakan media interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media belajar yang beragam membuat proses belajar di kelas terasa lebih hidup.

Ketika siswa dapat mencoba materi lewat permainan atau aktivitas digital, mereka biasanya menjadi lebih penasaran dan ingin terus mencoba. Di sisi lain, guru bisa melihat perkembangan mereka dengan lebih mudah karena setiap kegiatan di Educaplay memberikan hasil secara langsung. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya berisi penjelasan dari guru saja, tetapi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dan memahami materi dengan usaha mereka sendiri. Untuk mengetahui dampak Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas enam SD Negeri 052 Malintang Julu pada keragaman sosial, budaya, dan politik, peneliti melakukan studi berdasarkan kondisi dan kebutuhan tersebut. Studi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat membantu siswa dalam memahami isi pelajaran ilmu sosial dengan membandingkan hasil pretest dan posttest.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Negeri 052 Malintang Julu selama semester ganjil tahun ajaran 2024–2025, saat pembelajaran keragaman sosial, budaya, dan politik diajarkan. Model Desain Pretest–Posttest Satu Kelompok, yang merupakan pendekatan kuantitatif terhadap metode Desain Pra-Eksperimental, digunakan dalam penelitian ini. Karena dapat diterima untuk melacak perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Educaplay, pendekatan ini dipilih. Sebelum diperkenalkan, pretest diberikan kepada siswa untuk memastikan keterampilan dasar mereka. Media interaktif Educaplay, yang mencakup permainan edukatif dan tes yang berkaitan dengan konten studi sosial, kemudian digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Setelah menyelesaikan semua latihan pembelajaran, siswa mengikuti posttest yang dirancang untuk mengukur seberapa besar kemampuan mereka telah meningkat sebagai hasil dari perlakuan tersebut. Seluruh siswa kelas VI di SD Negeri 052 Malintang Julu merupakan populasi penelitian, dan sampel dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian. Pertanyaan objektif dari pretest dan posttest, serta dokumen termasuk nilai siswa dan informasi pendukung tambahan, digunakan untuk mengumpulkan data dari tes hasil belajar. Nilai

rata-rata, median, minimum, dan maksimum, perbedaan antara nilai pretest dan posttest, dan persentase peningkatan hasil belajar dihitung tanpa menggunakan perangkat lunak statistik. Temuan analisis tersebut digunakan untuk mengevaluasi dampak media Educaplay.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian di SD Negeri 052 Malintang Julu dengan jumlah siswa 24 orang di kelas VI. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya, politik, dan sosial. Sebelum masuk ke kegiatan inti, peneliti memulai proses belajar dengan metode ceramah. Metode ceramah ini peneliti pilih karena materi keberagaman budaya, sosial dan politik mengandung konsep abstrak sehingga butuh penjelasan awal. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2010) yang menyebutkan bahwa penjelasan awal dapat membantu membangun kesiapan belajar. Arsyad (2014) juga menyatakan bahwa ceramah tetap relevan digunakan ketika guru ingin memberi fondasi konsep secara sistematis. Ely & Melnick (1980) menambahkan bahwa penjelasan lisan membantu mengarahkan pola pikir siswa sebelum masuk ke materi inti.

Setelah pemahaman dasar diberikan, saya menayangkan video pembelajaran. Video ini sebenarnya bukan media utama dalam penelitian ini, tetapi lebih sebagai ilustrasi awal agar siswa mendapatkan gambaran visual tentang keberagaman budaya, sosial, dan politik. Video hanya berfungsi sebagai jembatan supaya siswa punya bayangan umum mengenai isi materi sebelum masuk pada pembelajaran yang lebih interaktif. Meski demikian, penggunaan video tetap memperkuat perhatian siswa sebagaimana dijelaskan (Arsyad, 2014) bahwa visualisasi dapat meningkatkan ketertarikan dan fokus peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Educaplay, yaitu media interaktif berbasis kuis, teka-teki, dan permainan edukatif. Pada tahap ini pembelajaran menjadi jauh lebih hidup, bermakna, kreatif, dan menyenangkan dimana siswa tidak hanya menerima informasi, tapi benar-benar terlibat langsung. Educaplay peneliti pilih karena bisa memberikan pengalaman belajar yang bersifat interaktif, dan setiap siswa harus memproses kembali materi untuk menjawab setiap soal. Menurut Clark & Mayer (2023) media interaktif yang memberikan respons atau feedback langsung dapat membantu siswa mengevaluasi pemahamannya tanpa harus menunggu penilaian guru. (Mayer, 2002) juga menjelaskan bahwa interaksi yang menggabungkan teks, visual, dan aktivitas fisik seperti memilih, menyeret, atau menyusun jawaban dapat memperkuat konstruksi pengetahuan. Selain itu, Prensky (2003) menegaskan bahwa game edukatif membuat siswa lebih terlibat karena proses belajar berlangsung seperti bermain, sehingga lebih mudah diserap oleh siswa sekolah dasar.

Pada saat siswa menggunakan Educaplay, peneliti melihat suasana kelas menjadi lebih hidup. Anak-anak tampak antusias karena setiap soal memberikan poin dan umpan balik secara langsung. Hal ini tidak hanya menambah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membuat mereka termotivasi untuk mengulang kembali informasi yang sebelumnya sudah dijelaskan melalui ceramah dan video. Menurut Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pandangan konstruktivisme, di mana proses belajar dianggap lebih efektif ketika peserta didik

terlibat langsung dan membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar mereka sendiri (Fauziati, 2021). Media ini membantu mereka mengingat lebih cepat, terutama karena bentuk kuisnya sesuai dengan karakteristik siswa yang suka tantangan dan ingin mendapatkan nilai tinggi pada setiap percobaan

Dimana semua siswa menyelesaikan aktivitas di Educaplay, peneliti memberikan posttest untuk mengukur penguasaan materi setelah diberikan media pembelajaran interaktif tersebut. Menurut Nieveen, (1999) yang menekankan bahwa evaluasi setelah stimulus pembelajaran penting untuk dilakukan agar mengetahui dampak nyata dari media pembelajaran yang digunakan. Statistik deskriptif digunakan dalam analisis data penelitian ini. Rata-rata, median, peningkatan, dan persentase peningkatan hasil belajar ditentukan menggunakan sejumlah algoritma. Berikut adalah cara rumus-rumus tersebut .

Rumus :

$$\text{Mean} : (\bar{X}) = \Sigma X / N$$

$$\text{Median} : (X(n/2) + X(n/2 + 1)) / 2$$

$$\text{Gain} : \text{Mean Posttest} - \text{Mean Pretest}$$

$$\text{Persentase Peningkatan (\%)} = (\text{Gain} / \text{Mean Pretest}) \times 100\%$$

Tabel 1. Nilai Hasil Siswa

NO	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	PD1	80	90
2.	PD2	70	90
3.	PD3	70	90
4.	PD4	60	90
5.	PD5	50	90
6.	PD6	70	90
7.	PD7	60	90
8.	PD8	70	90
9.	PD9	80	90
10.	PD10	60	100
11.	PD11	60	100
12.	PD12	70	100
13.	PD13	80	100
14.	PD14	60	100
15.	PD15	70	100
16.	PD16	60	100
17.	PD17	70	100
18.	PD18	70	100
19.	PD19	60	100
20.	PD20	70	100
21.	PD21	70	100
22.	PD22	60	100
23.	PD23	50	100
24.	PD24	60	100

Hasil Pretest

Sebelum pembelajaran menggunakan media dilakukan, siswa diberikan pretest untuk melihat kemampuan dasar awal. Dari perhitungan manual, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian

Statistik	Nilai
Mean	65,8
Median	70
Nilai Minimum	50
Nilai Maksimum	80

Menurut hasil penelitian, mayoritas siswa masih berada dalam kelompok yang memadai dan belum mencapai penguasaan yang diharapkan. Kesiapan belajar yang rendah seringkali menyebabkan hasil awal yang lebih buruk daripada yang ideal, menurut (Zulpan, Hanida, et al., 2025). Tanpa penggunaan alat bantu visual, konsep keragaman budaya, sosial, dan politik masih sulit dipahami oleh sebagian siswa. Menurut Arsyad (2014) bahwa media pembelajaran membantu menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Hasil Posttest

Setelah proses pembelajaran dilakukan dengan bantuan media pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan:

Tabel 3 Penilaian Siswa

Statistik	Nilai
Mean	96,25
Median	100
Nilai Minimum	90
Nilai Maksimum	100

Kenaikan nilai pada siswa hampir merata pada seluruh siswa. Dimana sebagian besar sudah mencapai nilai sempurna. Menurut Mayer (2002) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat memperkuat pemahaman siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar.

Perhitungan Gain dan Peningkatan

Tabel 4 Hasil Penilaian Siswa

Gain	Peningkatan
30,45	46,27%

Menurut Bloom (2010) peningkatan signifikan biasanya terjadi ketika pembelajaran memberikan pengalaman bermakna, bukan sekadar membaca atau mendengar.

PEMBAHASAN

Temuan studi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di bidang keragaman budaya, sosial, dan politik sangat meningkat dengan penggunaan media Educaplay. Hasil pra - uji pada tahap pertama menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada dalam kategori cukup, artinya sebelum pemberian perlakuan, mereka belum sepenuhnya memahami ide-ide mendasar. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Bloom (2010) yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh kesiapan siswa dan stimulus awal yang diberikan guru. Sebelum dilakukan

penggunaan media interaktif, siswa masih belum bisa memperoleh rangsangan pembelajaran yang baik untuk membangun pemahamannya. Menurut penjelasan Averina dan Fauziati (2021) siswa cenderung lebih terbantu ketika belajar menggunakan media berbasis digital karena penyajian informasinya dianggap lebih mudah dipahami dibandingkan dengan cara-cara pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selanjutnya, proses pembelajaran yang dilakukan melalui ceramah awal, pemutaran video, dan penggunaan Educaplay terbukti memberikan perubahan signifikan pada pemahaman siswa. Dalam konteks ini, penggunaan video dan media visual lainnya dapat membantu siswa memahami konsep yang cenderung abstrak. Fernanda et al., (2024) menyatakan bahwa berbagai elemen yang ditawarkan oleh media Educaplay dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang akan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini konsisten dengan pandangan Arsyad (2014) yang menyoroti bahwa media pendidikan membantu meningkatkan fokus, motivasi, dan kualitas pemahaman siswa dengan memperjelas penyajian materi sehingga tidak terlalu verbalistik.. Media visual seperti video yang digunakan guru membantu memperkuat pemahaman awal siswa sebelum masuk pada aktivitas interaktif. Pendapat Hanifah (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi selama mengikuti proses belajar.

Ketika siswa menggunakan Educaplay, tingkat keterlibatan mereka meningkat secara signifikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Zulpan, Hariyati, et al., (2025) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat meningkat ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang menarik dan menantang. Media Educaplay berisi kuis, permainan edukatif, dan latihan soal interaktif yang dapat memberikan kesempatan untuk siswa dalam belajar secara aktif, tidak hanya menerima informasi secara pasif tapi terlibat aktif. Keterlibatan aktif siswa membuat siswa lebih semangat dan terdorong untuk mengulang latihan hingga mendapatkan hasil terbaik.

Peningkatan nilai dari rata-rata pretest 65,8 menjadi rata-rata posttest 96,25 menunjukkan bahwa perlakuan melalui Educaplay sangat efektif. Menurut Sardiman (2011) pembelajaran dianggap efektif jika meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa. Melalui eksperimen, pengulangan, dan umpan balik langsung, Educaplay menawarkan pengalaman belajar yang menarik yang membantu siswa memahami materi pelajaran.

Selain itu, berdasarkan perhitungan skor gain sebesar 46,27%, terlihat bahwa peningkatan termasuk kategori tinggi. Menurut Sugiyono (2013) penelitian eksperimen bertujuan agar melihat suatu pengaruh perlakuan terhadap suatu variabel, jika terdapat peningkatan setelah perlakuan, disimpulkan perlakuan tersebut efektif. Dengan meningkatnya hasil belajar setelah penggunaan Educaplay, maka diperlakukan yang diberikan terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, pembelajaran yang memadukan ceramah, video, dan Educaplay menciptakan alur yang lengkap dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar. Educaplay bukan hanya mempermudah siswa menjawab soal, tetapi juga membangun pemahaman mereka melalui latihan bertahap, pengulangan, tantangan, dan umpan balik langsung. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memperkuat pendapat para ahli bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan

Membuat Educaplay menarik sebenarnya adalah unsur permainannya, karena hal itu membuat siswa lebih ikut terlibat dan tidak cepat merasa jenuh saat belajar. Tapi, semua itu baru bisa dirasakan kalau fasilitas yang dipakai betul-betul mendukung. Kalau perangkatnya kurang memadai atau koneksi internet sering bermasalah, proses belajarnya juga ikut terganggu. Jadi, inti dari temuan penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tetap perlu ditunjang oleh sarana yang baik, agar siswa bisa memakai media interaktif ini dengan nyaman dan manfaatnya bisa benar-benar dirasakan dalam kegiatan belajar sehari-hari.

SIMPULAN

Suatu Pembelajaran dilaksanakan pada materi keberagaman budaya, sosial, dan politik berjalan dengan baik karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memadukan penjelasan konseptual melalui metode ceramah, penguatan pemahaman lewat tayangan video pembelajaran, serta kegiatan evaluasi yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran Educaplay. Karena menggabungkan penjelasan konseptual melalui ceramah, pengetahuan yang lebih baik melalui media pembelajaran, dan aktivitas evaluasi yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran Educaplay, kegiatan pembelajaran tentang keragaman budaya, sosial, dan politik berhasil. Sementara video pembelajaran semata-mata digunakan untuk memberikan representasi visual kepada siswa untuk membantu mereka memahami topik, ceramah dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak. Terakhir, penggunaan Educaplay sebagai media evaluasi membuat proses penilaian lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Penggunaan Educaplay dalam proses pembelajaran ini dapat dianggap tepat dan relevan dengan tujuan yang ingin dicapai berdasarkan pendapat ahli yang menyoroti manfaat media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien, terorganisir, dan terfokus pada materi pembelajaran yang menjadi pusat pembahasan ketika ketiga proses ini digabungkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA. Jakarta. Doi.
- Bloom, B. S. (2010). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- Ely, D. P., & Melnick, R. (1980). *Teaching and media: Systematic approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Fauziati, E. (2021). Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran daring interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63.
- Hamalik, O. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hanifah, N. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media Educaplay pada mata pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 100–107.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Elsevier.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Springer.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21.
- Salsabila, N. A., Salamah, W. I., Daulay, A. H., Badri, L. N., & Salsabila, U. H. (2025). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan higher order thinking skills (hots) di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(2), 115–125.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Zulpan, Z., Hanida, R. S., Yusron, A., Nasution, U. Q., Risqi, I., Lubis, S. A., Wulandari, M. N., & Rochmawan, M. R. (2025). Memaknai Istilah: Pendekatan Model Strategi Metode Teknik pada Pembelajaran. *Teaching and Learning Research Journal*, 1(4), 102–109.
- Zulpan, Z., Hariyati, T., Putri, R. A., Saidah, N., Miftahurrohman, M., & Rusli, A. (2025). BENTUK SOAL: PILIHAN GANDA KOMPLEKS. *Jurnal Literasiologi*, 14(2).